TEEN ADOLESCENTS™
T
Mild Language / Langage grossier
Partial Nudity / Nudité partielle
Suggestive Themes / Thèmes suggestifs
Violence / Violence
ESRB CONTENT RATING
CLASSIFIÉ PAR L'ESRB
www.esrb.org

SOULCALIBUR®: Broken Destiny & ©1995-2009 NAMCO BANDAI Games Inc. God of War is a registered trademark and the God of War logos and characters, names and all related properties are the Trademarks & © of Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved. NAMCO BANDAI Games logo is a trademark of NAMCO BANDAI. "PlayStation", the "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

For safe use of this product, carefully read the following section of this manual and the Precautions section of the instruction manual supplied with the PSP® (PlayStation®Portable) system before use. Retain both this software manual and the instruction manual for future reference.

⚠ WARNING: PHOTOSENSITIVITY/EPILEPSY/SEIZURES

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures or blackouts when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a screen or when playing video games may trigger epileptic seizures or blackouts in these individuals. These conditions may trigger previously undetected epileptic symptoms or seizures in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition or has had seizures of any kind, consult your physician before playing. IMMEDIATELY DISCONTINUE use and consult your physician before resuming gameplay if you or your child experience any of the following health problems or symptoms:

- dizziness
- altered vision
- eye or muscle twitches
- loss of awareness
- disorientation
- seizures
- any involuntary movement or convulsion

RESUME GAMEPLAY ONLY ON APPROVAL OF YOUR PHYSICIAN.

Use and handling of video games to reduce the likelihood of a seizure

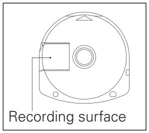
- Use in a well-lit area and keep a safe distance from the screen.
- Avoid prolonged use of the PSP® system. Take a 15-minute break during each hour of play.
- Avoid playing when you are tired or need sleep.

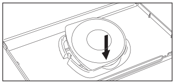
Stop using the system immediately if you experience any of the following symptoms: lightheadedness, nausea, or a sensation similar to motion sickness; discomfort or pain in the eyes, ears, hands, arms, or any other part of the body. If the condition persists, consult a doctor.

Do not use while driving or walking. Do not use in airplanes or medical facilities where use is prohibited or restricted. Set the PSP® system's wireless network feature to off when using the PSP® system on trains or in other crowded locations. If used near persons with pacemakers, the signal from the PSP® system's wireless network feature could interfere with the proper operation of the pacemaker.

Use and handling of UMD®

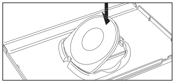
• This disc is PSP® (PlayStation®Portable) format software and is intended for use with the PSP® system only. If the disc is used with other devices, damage to the disc or to the device may result. • This disc is compatible for use with the PSP® system marked with FOR SALE AND USE IN U.S. AND CANADA ONLY. • Depending on the software, a Memory Stick Duo™ or Memory Stick PRO Duo™ (both sold separately) may be required. Refer to the software manual for full details. • If paused images are displayed on the screen for an extended period of time, a faint image may be left permanently on the screen. • Do not leave the disc in direct sunlight, near a heat source, in a car or other places subject to high heat and humidity. • Do not touch the opening on the rear of the disc (recording surface of the disc; see drawing). Also, do not allow dust, sand, foreign objects or other types of dirt to get on the disc. • Do not block the opening with paper or tape. Also, do not write on the disc. • If the opening area does get dirty, wipe gently with a soft cloth. • To clean the disc, wipe the exterior surface gently with a soft cloth. • Do not use solvents such as benzine, commercially-available cleaners not intended for CDs, or anti-static spray intended for vinyl LPs as these may damage the disc. • Do not use cracked or deformed discs or discs that have been repaired with adhesives as these may cause console damage or malfunction. • SCE will not be held liable for damage resulting from the misuse of discs.





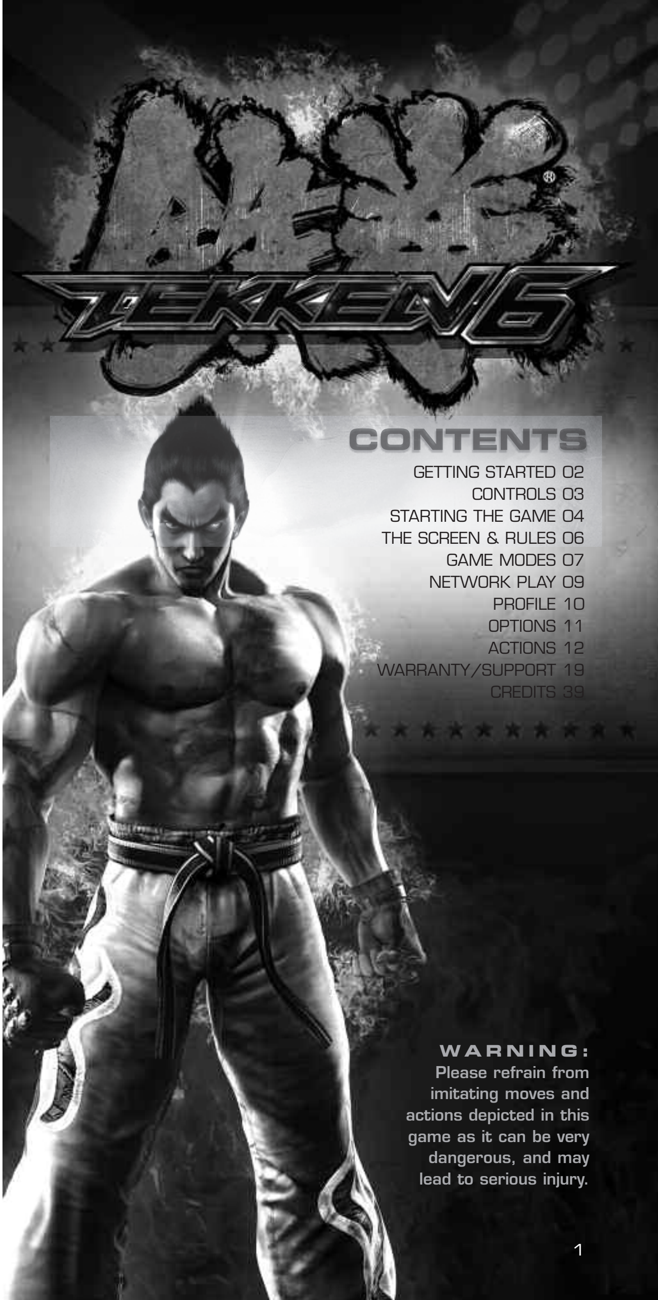
Ejecting the disc

Press the right side of the disc until it is in the position shown in the drawing and then remove it. If excess force is applied this may result in damage to the disc.



Storing the disc

Insert the bottom side of the disc and then press on the top side until it clicks into place. If the disc is not stored properly, this may result in damage to the disc. Store the disc in its case when not in use and keep in a place out of the reach of children. If the disc is left out this may result in warping or other damage to the disc.



CONTENTS

GETTING STARTED 02
CONTROLS 03
STARTING THE GAME 04
THE SCREEN & RULES 06
GAME MODES 07
NETWORK PLAY 09
PROFILE 10
OPTIONS 11
ACTIONS 12
WARRANTY/SUPPORT 19
CREDITS 39

WARNING: Please refrain from imitating moves and actions depicted in this game as it can be very dangerous, and may lead to serious injury.

GETTING STARTED

Set up your PSP® (PlayStation®Portable) system according to the instructions in the manual supplied with the system. Turn the system on. The power indicator lights up in green and the home menu is displayed. Press the OPEN latch to open the disc cover. Insert **TEKKEN®6** disc with the label facing away from the system, slide until fully inserted and close the disc cover.

From the PSP® system's home menu, select the Game icon and then the UMD icon. A thumbnail for the software is displayed. Select the thumbnail and press the ✕ button of the PSP® system to start the software. Follow the on-screen instructions and refer to this manual for information on using the software.

NOTICE: Do not eject a UMD® while it is playing.

MEMORY STICK DUO™

Warning! Keep Memory Stick Duo™ media out of reach of small children, as the media could be swallowed by accident.

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the memory stick slot of your PSP® system. You can load saved game data from the same memory stick or any Memory Stick Duo™ containing previously saved games.

SAVING YOUR DATA

This game uses an autosave feature that will save your data after exiting each mode, or whenever you alter your settings under PROFILE or OPTIONS. In order to save your game, you will need a Memory Stick Duo™ with at least 128KB of free space.

NOTE: You can also perform a manual save from SAVE DATA within the OPTIONS menu.

CONTROLS

GAME CONTROLS

These are the basic controls of **TEKKEN®6**.
For specialized controls, please refer to the Actions portion of this manual or the in-game pause menu.

USING YOUR PSP® SYSTEM

Basic controls for menu screens and character movement are listed below. These controls can be changed via the Control Setup section of the OPTIONS menu.

Analog stick:
Character movement

Directional buttons:
Highlight menu items, character movement

START button:
Start the game, enter pause menu

○ **button:** Cancel, right kick

✕ **button:** Select, left kick

△ **button:** Right punch

□ **button:** Left punch

When you start the game, the title screen will appear. Press the START button to continue to the Profile creation menu.

DATA INSTALL

Install data can be saved to the Memory Stick Duo™ to decrease loading time. To install game data, a Memory Stick Duo™ with at least 380MB of free space is needed.

CREATING YOUR PROFILE

When you first start the game, you will create a PROFILE.

1. Enter your name.
2. Select your main character (who will be displayed at the Main Menu). Once completed, you will continue on to the Main Menu.

MAIN MENU

Select a game mode, or check your player data. Use the directional buttons to highlight a menu item and press the ⊗ button to confirm.

PLAYER DATA

Check your current rank, fight money, and win ratio.

STARTING THE GAME

MODES

There are many modes available, which allow for different ways to engage in fighting.

ARCADE BATTLE
Enjoy the arcade version, where you fight against a series of CPU characters.

STORY BATTLE
Play through the game while following a character's storyline. An ending movie will play upon completion.

GHOST BATTLE
Fight continuously with ghost characters.

CHALLENGE BATTLE
Fight through different types of battles to achieve the highest score.

NETWORK
Use the ad hoc to play against your friends, or exchange ghost data.

PRACTICE
Choose your favorite character to learn the basics or master new moves. Press the START button in-game to change your settings.

THE SCREEN & RULES

This is an explanation of the on-screen graphics and the rules during a fight. Please read through this section carefully, and note that the different modes will have different graphics/rules.

THE FIGHT SCREEN

1. **PLAY TIME:** The amount of time spent in the current mode.
2. **WIN COUNT:** The number of consecutive wins against opponents.
3. **REMAINING TIME:** Once the limit is reached, the player with more health left will be declared the winner.
4. **ROUNDS TO WIN:** Each globe represents a round in the stage. The total number of globes shows the rounds needed to win.
5. **HEALTH METER:** Your character's and your opponent's health. You can reduce your opponent's health by attacking them, and you can win a round by diminishing their health completely.
6. **CHARACTER NAME:** Your name as well as your opponent's name are displayed beneath their respective health meter.

GAME MODES

ARCADE BATTLE

Defeat opposing fighters (CPU) one by one to progress. You win once you defeat every opponent.

THE SCREEN

In addition to the normal screen, player name and current rank are displayed.

PROMOTION CHANCE

This indicates that winning this fight will improve your rank.

RANKS AND FIGHT MONEY

In ARCADE BATTLE, winning fights will grant you fight money and an increase in rank. Fight money can be used in the CUSTOMIZE menu to buy items for your character. Your rank can be increased by obtaining the necessary experience points.

NOTE: Ranks can go down as well.

GHOST BATTLE

You will face off against ghosts until you lose. You may select your opponent after each fight. If you select EXIT at the opponent select screen, you will return to the Main Menu.

CHALLENGE BATTLE

TIME ATTACK: Fight against the CPU and clear all stages as fast as possible.

SURVIVAL: Defeat as many opponents as possible with limited health.

GOLD RUSH: Deal damage to your opponent to earn fight money. Vary your attacks to gain a bonus.

GHOSTS

WHAT IS A GHOST?
CPU characters with names that appear in game modes such as GHOST BATTLE are referred to as "ghosts." Ghosts vary in both strength and fighting strategy.

CREATING YOUR OWN GHOST
If you set the autosave function in "SAVE / LOAD" to ON, you can save your play data as a ghost.

EXCHANGING GHOSTS
You can share your ghost data with your friends in the NETWORK menu.

PRACTICE

FREE STYLE
A basic practice mode, where you can freely set various parameters for both your character and your opponent.

VS CPU TRAINING
Practice mode against the CPU. The CPU's strength can be adjusted.

DEFFENSIVE TRAINING
Set your opponent to perform a specific move, so that you can practice blocking against it.

NOTE: Practice mode is set to "FREE STYLE" by default.

PROFILE
Change the details of your Profile, or customize your character using your fight money.

GALLERY
Enjoy the game's visuals, including the opening and ending movies.

OPTIONS
Change your game and control settings, along with music and sound effect levels.

Battle a friend or exchange ghost data via ad hoc. Please check to see that your WLAN switch is in the ON position.

BATTLE LOBBY

Follow these steps to use the WLAN feature to face off against a friend:

1. After selecting BATTLE LOBBY from the NETWORK menu, a list of available opponents will be displayed. The lobby screen will display the selectable opponents, so choose one to begin a fight.
2. Once an opponent agrees to a fight, the person who initiated the fight will select the number of rounds and time limit. Once the rules are set, you will select a character.
3. After the fight ends, the results will be displayed. The following options will also be displayed:

RESULTS SCREEN

REMATCH: Fight again, under the same rules.

CHARACTER SELECT: Return to the character selection screen.

RETURN TO LOBBY:
Exit the fight and return to the lobby.

DATA EXCHANGE

Exchange ghost data with other PSP® systems.

SEND GHOST:
Send your ghost data to another player.

RECEIVE GHOST:
Receive ghost data from another player.

PROFILE

You can edit your Profile information or customize the look of your character with items.

PLAYER SETTINGS

You may edit the Profile that you created when you started the game.

EDIT PLAYER NAME: Change the current player name.

SELECT MAIN CHARACTER: Change current main character.

CUSTOMIZE

Buy and equip items. Choose a character you wish to customize, and select the character model. You will then have access to the customization menu.

EQUIP: Equip an item.

BUY: Buy and equip item.

CUSTOMIZING YOUR CHARACTER

Select a category from the customization menu to show which items are available. Select which area of your character you wish to customize, and choose the item you wish to equip.

RECORDS

View win/loss stats as well as high scores for various modes.

GHOST LIST

Check friends' ghost data obtained via DATA EXCHANGE.

OPTIONS

Make configurations to your gaming experiences, the music, controls, and other options.

OPTIONS MENU SCREEN

Choose OPTIONS from the Main Menu to display the OPTIONS menu. Then choose one of the following:

GAME OPTIONS

Set things like CPU difficulty and time limit. Press ◎ button to return to the OPTIONS menu screen. Choose DEFAULT to reset to default settings.

SOUND OPTIONS

Change the volume of the music or sound effects. You can also choose to display subtitles.

CONTROL SETUP

To change button assignments, move the cursor to SETTINGS and hold down the button you wish to change while using the directional buttons or analog stick to make your selection.

SAVE / LOAD

You can manually save and/or load from here. You may also turn autosave on or off and delete save files.

You can also manage your ghost data that you have created and received via DATA EXCHANGE.

You can control the action with a combination of the directional buttons and the action buttons. By default, all commands assume the character is facing right.

BASIC CONTROLS

⬅, ⬉, ⬆, ⬈, ➡, ⬊, ⬇, ⬋,
⇦, ⬁, ⇧, ⬀, ⇨, ⬂, ⇩, ⬃

Below are the basic controls for characters.

BASIC MOVEMENT

Forward .... ⇨
Backward .... ⇦
Move the character forward .... ➡
Move the character backwards .... ⬅

JUMP

Jump .... ⬆ or ⬉ or ⬈
Small Jump................................... ⬀
Jump Forward............................... ⬈
Jump Backward............................. ⬉

STEP IN / STEP OUT

Dash Forward .... ⇨⇨
Dash Backward .... ⇦⇦

Adjust your distance by quickly moving back or forward.

CROUCH

Crouch.. ⬇ or ⬋
Forward crouch............................. ⬊

⬊ will move you forward while crouching.
You cannot back up while crouching.

SIDESTEP

Foreground .... ⇩ or ⇩⬇
Background .... ⇧ or ⇧⬆

Hold down a directional button to keep moving.

RUN

Run .... ⇨➡ or ⇨⇨⇨

Run towards an opponent.

BASIC ATTACKS

○, ×, △, □ buttons

These 4 buttons are your basic punches and kicks.

Left punch .... □ button
Right punch .... △ button
Left kick .... × button
Right kick .... ○ button

NOTE: Steve has unique moves instead of kicks.

THROW

□ × / △ ○

Enter these commands near an opponent to throw them for a large amount of damage. There are different types of throws, depending on your position relative to the opponent. (From the side, behind, etc.)

LONG-RANGE THROW

➡□× / ➡△○

Grab your opponent while moving forward. You are vulnerable until you grab them, but you can surprise them from outside of their attack range.

TYPES OF ATTACKS

Attacks can be broken down into high, middle, and low attacks. Adapt to your opponent's position to use each one effectively.

HIGH ATTACK: Hits a standing opponent. Will not hit a crouching opponent. A standing block will prevent damage.

MIDDLE ATTACK: Will hit both a standing opponent and a crouching opponent. A standing block will prevent damage.

LOW ATTACK: Will hit both a standing opponent and a crouching opponent. A crouching block will prevent damage. Can be evaded with a jump.

RUNNING MOVES
If there is a lot of distance between you and your opponent, use a running move to close the gap quickly.

TACKLE
Run into your opponent after running for 3 or more steps.
You will tackle your opponent into the ground and mount them. You can then do additional damage by punching them.

UNBLOCKABLE SHOULDER TACKLE
Run into your opponent after running for 4 or more steps.
This move cannot be blocked or countered, as you charge towards your opponent.

RUN CHOP
Run for 3 or more steps and press □ △
Leap at your opponent with a middle-height cross chop. You will knock your opponent down if it is successful.

DASH SLIDING
Run for 3 or more steps and press ○
Unleash a low sliding attack. Some characters, such as King, will perform a different move.

SPECIAL ATTACKS
Certain moves can be performed by entering a specific button command. Some attacks will do more damage than usual depending on the situation.

UNBLOCKABLE: A special unblockable move that is performed with a specific button command. Each character's command will differ.

CLEAN HIT: Some moves will do more damage if they hit the opponent at close-range.

COUNTER HIT: If your attack hits an opponent as they are trying to attack you, the counter will do more damage than a normal attack. You may also stun or knock down your opponent.

GUARD
The most effective way to handle attacks is to block.

STANDING GUARD
←
Blocks high and middle attacks, but is susceptible to low attacks.

CROUCHING GUARD
↙ or ↓
Blocks low attacks and will dodge most high attacks and throws, but will not block middle attacks.

QUICK ROLL
Enter a command right as you are about to hit the ground to quickly roll out of the landing and stand up.

UKEMI (W/ DIRECTIONAL BUTTONS)
✕ or ○ (foreground) / □ or △ (background)
Press the button as your are about to hit the ground.

DIRECTIONAL QUICK ROLL
← (Roll Backward) / → (Spring Forward)
Press a directional key as you are about to hit the ground in order to roll out of the landing and stand up quickly.

THROW ESCAPE
□ / △
Enter the command as an opponent grabs you in order to escape from the throw. Press the □ button against □+✕ or the △ button against △+○. If you are being grabbed from the side, press the punch button corresponding to the side that your opponent is on. You cannot escape throws from behind.

WALLS AND STAGE MOVEMENT
If you are attacked and are thrown into a wall, you may take additional damage. Certain stages have walls and floors that can be broken, taking you to another section of the stage.

PARRY
Enter the command as your opponent attacks in order to parry the attack and create a chance for a counter.

REVERSALS
←△ ○ / ←□ ✕

Some characters can execute attack reversals. Most characters can only reverse high and mid attacks, and success depends on the timing.

HIGH / MIDDLE PARRY
←□ △ / ←✕ ○

Only certain characters can use this. Parry high and middle attacks.

LOW PARRY
↘

Parry a low attack and your opponent will be vulnerable to follow up attacks; like a bound attack.

GROUND ATTACK
If your opponent is knocked down and does not get up, you can attack them on the ground. Use a move that will hit them low.

STOMP ATTACK
Run for 4 or more steps and run into opponent

Run over your opponent. If they are not on the ground, you will perform an Unblockable Shoulder Tackle.

RAGE
If your character's health goes below a certain level, the bar will turn red and "rage" will be activated. Your attacks will do more damage now, allowing you to fight back against your opponent.

CONTROLS AFTER BEING KNOCKED DOWN
If you are knocked down, try to get back up without allowing your opponent to attack you. You may also counter attack as you are getting up.

ACTIONS

STAND UP
↑

You will simply stand up in place. This is the quickest way to get up.

FORWARD & BACKWARD SOMERSAULT
→ (Forward) / ← (Back)

Use a forward or back roll to get up. Effective for controlling the distance between you and your opponent.

SIDE ROLL
□ (Background) / ↓+□ (Foreground)

Perform a side roll after getting knocked down. You can also string a forward roll, back roll, or a rising kick after performing a side roll.

RISING LOW MIDDLE KICK
✕ (Low) / ○ (Middle)

Perform a low kick or a middle kick while getting up.

WAKE-UP TOE KICK
WHEN KNOCKED DOWN FACING UP ↓ ✕ or ↓ ○

You can perform this kick when you are lying face up with your feet towards your opponent. This is an effective move against an opponent who is closing in to try a ground attack.

SPRING KICK
WHEN KNOCKED DOWN AND PERFORMING A BACK ROLL ✕ ○

Similar to the toe kick, you can perform this when your legs are towards your opponent.

RISING CROSS CHOP
WHEN KNOCKED DOWN AND PERFORMING A BACK ROLL / FORWARD ROLL □ △

Can be used when your feet are facing towards your opponent. You will leap at your opponent and attack them with a chop move.

COMBOS
You can string certain moves together to perform a multi-hit attack. These strings of attack are called combos, and will do the majority of the damage during a fight.

NOTES

LIMITED WARRANTY

LIVE HELP NOW AVAILABLE ONLINE!
Ever get stuck and just need that extra edge to beat the level? Having problems getting your game to work properly? Now you can get one-on-one help from NAMCO BANDAI Games America Inc. using your web browser! Simply go to livehelp.namco.com for more details. Live Counselors available from 9am-5pm Monday-Friday Pacific Time.

NAMCO BANDAI Games America Inc.
ATTN: Customer Service
4555 Great America Parkway, Suite 201, Santa Clara, CA 95054

Before returning any defective materials to us, please contact us for a Return Merchandise Authorization (RMA) number. You can reach us at the address above, via e-mail at support@namcobandaigames.com or contact us at (408) 235-2222. Please note that any materials sent to us without an RMA number will be refused and returned. We highly recommend that you use a traceable and / or insured method of shipping the materials to us.

NAMCO BANDAI Games America Inc. Online: **www.namcobandaigames.com**
Visit our Website to get information about our new titles.

LIMITED WARRANTY: NAMCO BANDAI Games America Inc. warrants to the original purchaser that this NAMCO BANDAI Games America Inc. game pack shall be free from defects in material and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. If a defect covered by this limited warranty occurs during this 90-day limited warranty period, NAMCO BANDAI Games America Inc. will repair or replace the defective game pack or component part , at its option, free of charge. This limited warranty does not apply if the defects have been caused by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering, or any other cause not related to defective material or workmanship.

LIMITATIONS ON WARRANTY: Any applicable implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are hereby limited to ninety (90) days from the date of purchase and are subject to the conditions set forth herein. In no event shall NAMCO BANDAI Games America Inc. be liable for consequential or incidental damages resulting from the possession or use of this product. The provisions of the limited warranty are valid in the United States only. Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, or exclusion of consequential or incidental damages, so the above limitation or exclusion may not apply to you. This limited warranty provides you with specific legal rights. You may have other rights which vary from state to state.

TO REGISTER THIS PRODUCT ONLINE, GO TO WWW.NAMCOREG.COM

Net BSD
The communications function of this product includes software developed by the NetBSD Foundation, Inc. and its contributors. For a complete list of contributors please see http://www.scei.co.jp/psp-license/pspnet.txt

"PlayStation", "PS" Family logo, "PSP", and "UMD" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo and Memory Stick PRO Duo are trademarks of Sony Corporation.

Pour une utilisation sécuritaire de ce produit, lisez attentivement la section suivante de ce manuel et la section «Avertissements» du livret d'instructions fourni avec le système de divertissement portatif PSP® (PlayStation®Portable) avant de l'utiliser. Conservez le manuel de ce logiciel et le livret d'instruction pour consultation future.

⚠ AVERTISSEMENT: PHOTOSENSIBILITÉ/ÉPILEPSIE/CRISE D'ÉPILEPSIE

Un petit pourcentage d'individus peut expérimenter des crises d'épilepsie lorsqu'ils sont exposés à certains types de lumières ou motifs clignotants. L'exposition à certains effets visuels sur l'écran de télévision ou lorsque vous jouez à des jeux vidéo, tels que ceux joués sur la console PSP, peut causer une crise d'épilepsie chez certains individus. Certaines personnes, alors qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie, peuvent subir une crise d'épilepsie photosensible. Si vous, ou toutes autres personnes de votre famille avez des antécédents épileptiques, veuillez consulter votre médecin avant de jouer. CESSEZ IMMÉDIATEMENT DE JOUER si lorsque vous jouez vous ressentez les symptômes suivants :

- vertige
- trouble de la vision
- contraction des yeux ou des muscles
- perte momentané de conscience
- trouble de l'orientation
- mouvement involontaire
- ou convulsion

RECOMMENCEZ SEULEMENT A JOUER SOUS L'AUTORISATION DE VOTRE MÉDÉCIN.

Utilisation et manipulation des jeux vidéo pour réduire les risques de crise épileptique

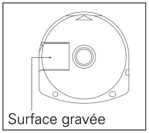
- jouez dans une pièce bien éclairée et tenez-vous le plus loin possible de l'écran de télévision.
- Évitez l'utilisation prolongée du système PSP®. Prenez une pause d'environ 15 minutes à chaque heure de jeu.
- N'utilisez pas cette console si vous êtes fatigué ou si vous avez peu dormi.

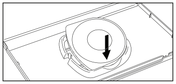
Cessez de jouer dès que vous ressentez un des symptômes suivants : faiblesses, nausée, sensation semblable au mal des transports, douleurs aux yeux, aux oreilles, aux mains, aux bras ou à toute autre partie du corps. Si ces symptômes persistent, consultez un médecin.

N'utilisez pas cette console en conduisant ou en marchant. N'utilisez pas cette console dans les avions ou les cliniques médicales où son usage est interdit ou restreint. N'utilisez pas le réseau sans fil de votre PSP® lorsque vous voyagez en train ou que vous êtes dans des endroits bondés car i vous utilisez le réseau PSP® sans fil près de gens ayant un stimulateur cardiaque, le signal émis par ce réseau pourrait altérer le bon fonctionnement du stimulateur cardiaque.

Utilisation et manipulation de l'UMD®

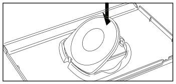
• Ce disque est conçu pour la PSP® (PlayStation® Portable) et doit être utilisé uniquement avec le système de divertissement portatif PSP. Ce disque pourrait être endommagé s'il est utilisé avec d'autres consoles. • Ce disque est compatible avec l'utilisation d'une console PSP® portant la mention POUR VENTE ET UTILISATION AU CANADA ET AUX ÉTATS-UNIS SEULEMENT.• Selon le logiciel, une carte Memory Stick DuoMC ou Memory Stick PRO Duo^MC (toutes deux vendues séparément) peut être néce ssaire. Consultez le manuel du logiciel pour tous les détails. • Si la même image demeure à l'écran durant de longues périodes de temps, une image pâle pourrait être affichée à l'écran en permanence. • Rangez le disque dans son étui lorsque vous ne l'utilisez pas et gardez-le hors de la portée des enfants. Si le disque n'est pas rangé adéquatement, il est possible qu'un gauchissement ou qu'un autre bris survienne. • Ne laissez pas le disque sous les rayons directs du soleil, près d'une source de chaleur, dans une voiture ou à d'autres endroits sujets à une chaleur et un taux d'humidité élevés. • Ne touchez pas la surface gravée du disque (surface d'enregistrement du disque; voir le dessin). Ne laissez pas la poussière, le sable, des corps étrangers ou d'autres types de saletés s'accumuler sur le disque. • Ne bouchez pas le trou central du disque avec du papier ou du ruban. De plus, n'écrivez pas sur le disque. • Si la surface gravée du disque est sale, nettoyez la doucement avec un chiffon doux. • Pour nettoyer le disque, essuyez la surface gravée doucement avec un chiffon doux. • N'utilisez pas de solvants comme le benzène. Les produits de nettoyage disponibles en magasin et les vaporisateurs antistatiques pour les disques vinyles longue durée ne sont pas conçus pour les CD, car ils pourraient les endommager. • N'utilisez pas de disques égratignés ou déformés ou qui ont été réparés à l'aide de ruban adhésif puisqu'ils pourraient endommager ou provoquer un mauvais fonctionnement de la console.





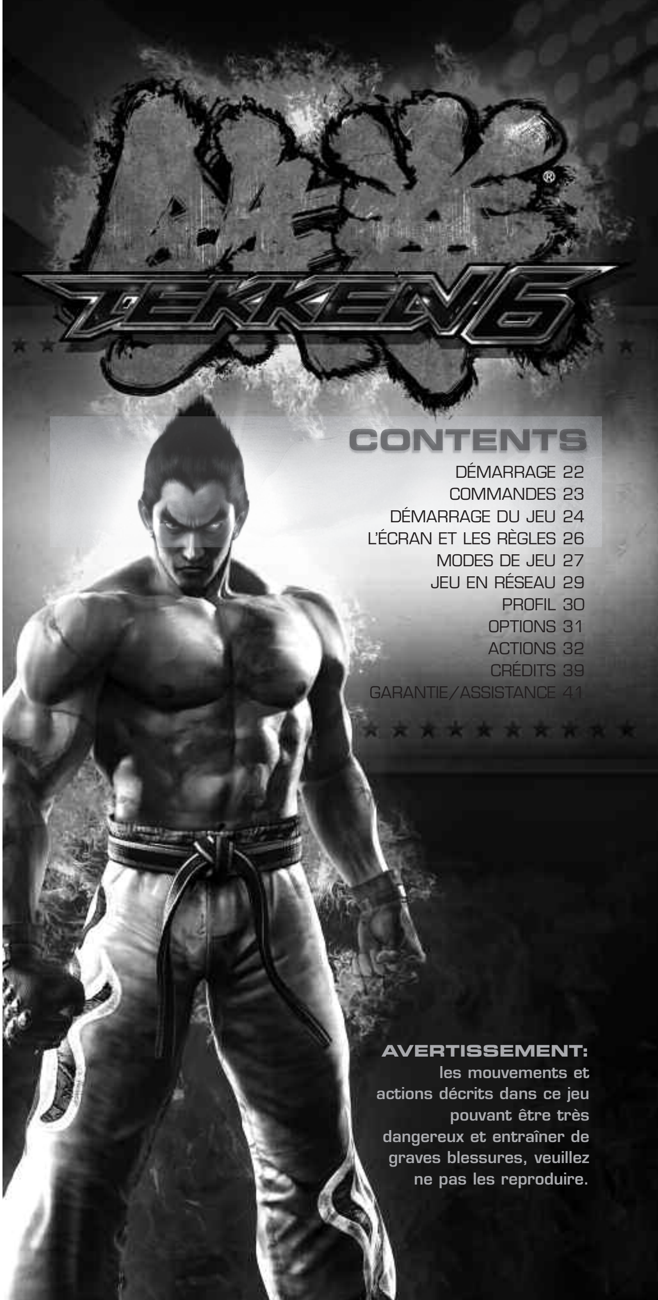
Éjecter le disque

Appuyez sur le côté droit du disque jusqu'à ce qu'il se trouve dans la position indiquée sur le dessin et ensuite enlevez-le. Il est possible que le disque se brise si une force excessive y est appliquée.



Ranger le disque

Insérez le disque (surface gravée vers le bas) et appuyez ensuite sur le dessus du disque jusqu'à ce qu'il soit correctement installé. Le disque pourrait être endommagé s'il n'est pas installé correctement.



CONTENTS

DÉMARRAGE 22
COMMANDES 23
DÉMARRAGE DU JEU 24
L'ÉCRAN ET LES RÈGLES 26
MODES DE JEU 27
JEU EN RÉSEAU 29
PROFIL 30
OPTIONS 31
ACTIONS 32
CRÉDITS 39
GARANTIE/ASSISTANCE 41

AVERTISSEMENT: les mouvements et actions décrits dans ce jeu pouvant être très dangereux et entraîner de graves blessures, veuillez ne pas les reproduire.

DÉMARRAGE

Installer le système PSP® (PlayStation®Portable) conformément au mode d'emploi fourni avec le système. Allumer le système. L'indicateur POWER (alimentation) devient vert et l'écran Home (accueil) apparaît. Appuyer sur la touche OPEN (ouvrir) pour ouvrir le couvercle du compartiment à disque. Insérer le disque de **TEKKEN®6**, face imprimée vers l'arrière du système, puis refermer délicatement le couvercle du compartiment à disque. Sélectionner l'icône du jeu dans le menu Home (accueil), puis choisir l'icône UMD. Une image du logiciel s'affiche alors à l'écran. La sélectionner et appuyer sur la touche ⊗ pour lancer le logiciel. Suivre ensuite les instructions qui s'affichent à l'écran et se reporter à ce manuel pour l'utilisation du logiciel.

REMARQUE : ne pas éjecter le disque UMD® pendant la lecture.

MEMORY STICK DUO™

Attention ! Conserver les Memory Stick Duo™ hors de portée des jeunes enfants,car ceux-ci pourraient les avaler par accident.

Pour sauvegarder la progression et les paramètres de jeu, insérer un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP®. Vous pouvez charger les parties sauvegardées sur ce Memory Stick Duo™ ou sur tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de jeu sauvegardées.

SAUVEGARDER VOS DONNÉES

Ce jeu utilise une fonction de sauvegarde automatique qui enregistre vos données chaque fois que vous quittez un mode ou que vous modifiez les paramètres du menu PROFIL ou OPTIONS. Pour sauvegarder votre partie, vous avez besoin d'un Memory Stick Duo™ disposant au minimum de 128 Ko d'espace libre.

REMARQUE : vous pouvez également effectuer une sauvegarde manuelle en sélectionnant SAUVEGARDER DONNÉES depuis le menu OPTIONS.

COMMANDES

COMMANDES DU JEU

Vous trouverez ci-dessous les commandes de base de **TEKKEN®6**. Pour les commandes spéciales, veuillez vous reporter à la rubrique Action de ce manuel ou au menu Pause du jeu.

UTILISATION DE VOTRE PSP®

Les commandes de base (navigation au sein de menus et contrôle des personnages) sont énumérées ci-dessous. Vous pouvez les modifier depuis la section Configuration de la manette du menu OPTIONS.

Pad analogique : Déplacement du personnage

Touches directionnelles : Mettre les options des menus en surbrillance, déplacement des personnages

Touche START :
Démarrer le jeu, accéder au menu Pause

button ◎ :
annuler, coup de pied droit

button ⊗ :
sélectionner, coup de pied gauche

button △ :
coup de poing droit

button ▢ :
coup de poing gauche

L'écran titre apparaît au démarrage du jeu. Appuyez sur la touche START pour accéder au menu de création du profil.

DATA INSTALL

Il est possible d'enregistrer les données du jeu sur le Memory Stick Duo™ afin de diminuer les temps de chargement. Pour installer les données du jeu, vous devez disposer d'un Memory Stick Duo™ avec un minimum de 380 Mo d'espace libre.

CRÉATION DE VOTRE PROFIL

Lors du premier lancement du jeu, vous devez créer une PROFIL. Si vous en avez déjà une, ignorez l'écran de création et accédez directement au menu principal.

1. Saisissez votre nom.
2. Sélectionnez votre personnage principal (qui sera affiché dans le menu principal). Une fois la création de votre profil terminé, vous accédez au menu principal.

MENU PRINCIPAL

Ici, vous pouvez sélectionner un mode de jeu ou consulter vos données de joueur. Utilisez les touches directionnelles pour mettre une option du menu en surbrillance et appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer.

DONNÉES DE JOUEUR

Ici, vous pouvez consulter votre classement actuel, l'argent que vous avez gagné au cours des combats, votre ratio de victoires et d'autres statistiques.

MODES

Il y a beaucoup de modes disponibles, qui tiennent compte de différentes manières de s'engager dans le combat.

BATAILLE ARCADE
Jouez à la version arcade où vous affrontez une série de personnages contrôlés par le CPU.

BATAILLE HISTOIRE
Affrontez des adversaires et suivez l'histoire d'un personnage. Vous pourrez visionner une scène cinématique à l'issue du jeu.

BATAILLE FANTÔME
Affrontez une série illimitée de personnages fantômes.

BATAILLE DÉFI
Combattez par différents types de batailles pour réaliser les plus hauts points.

RÉSEAU
Utilisez le mode Ad Hoc pour affronter vos amis ou échanger des données fantômes.

ENTRAÎNEMENT
Choisissez votre personnage et votre décor préférés pour apprendre les notions de base ou maîtriser de nouvelles techniques offensives et défensives. Appuyez sur la touche START en cours de partie pour modifier les paramètres.

L'ÉCRAN ET LES RÈGLES

Ici, vous en apprendrez davantage sur les règles et les icônes graphiques affichées pendant un combat. Veuillez lire attentivement cette section : les règles et les icônes graphiques diffèrent en fonction du mode sélectionné.

L'ÉCRAN DE COMBAT

❶ **DURÉE DE JEU :** le temps passé à jouer dans le mode actuel.

❷ **COMPTEUR DE VICTOIRES :** le nombre de victoires consécutives contre vos adversaires.

❸ **TEMPS RESTANT :** une fois le temps imparti écoulé, le joueur auquel il reste le plus d'énergie est déclaré vainqueur.

❹ **MANCHES POUR GAGNER :** chaque sphère représente une manche du combat. Le nombre total de sphères indique le nombre de manches qu'il faut gagner pour remporter la victoire.

❺ **JAUGE DE SANTÉ :** le niveau de santé de votre personnage et de votre adversaire. Vous devez attaquer votre adversaire pour vider sa jauge de santé. L'une des manières de remporter une manche est de frapper l'adversaire jusqu'à ce que sa jauge de santé soit épuisée.

❻ **NOM DU PERSONNAGE :** le nom de votre personnage et celui de votre adversaire sont affichés sous leur jauge de santé respective.

MODES DE JEU

BATAILLE ARCADE

Terrassez un par un les combattants adverses (CPU) pour progresser. Vous êtes déclaré vainqueur, une fois que vous avez vaincu tous les adversaires.

L'ÉCRAN

En plus des informations habituelles, des renseignements relatifs aux données du joueur et à l'évolution de votre classement sont affichés.

CHANCE DE PROMOTION

Une animation avec un texte apparaît, vous indiquant qu'une victoire à ce combat améliorera votre classement.

CLASSEMENTS ET ARGENT

En mode BATAILLE ARCADE, chaque victoire vous rapporte de l'argent et améliore votre classement. L'argent permet d'acheter des objets pour votre personnage (dans le menu PERSONNALISER). Vous pouvez obtenir un meilleur classement en gagnant le nombre nécessaire de points d'expérience. **REMARQUE : vous pouvez également descendre dans les classements.**

BATAILLE FANTÔME

Vous affrontez des fantômes jusqu'à ce que vous perdiez. Vous pouvez choisir le prochain adversaire après chaque combat. Si vous sélectionnez QUITTER depuis l'écran de sélection des adversaires, vous retournerez au menu principal.

BATAILLE DÉFI

ATTAQUE CHRONO : terrassez tous vos adversaires le plus vite possible.

SURVIE : battez le plus d'adversaires possible, sans aucune régénération de votre niveau de santé.

RUÉE VERS L'OR : la somme d'argent gagnée est calculée en fonction des dégâts infligés à votre adversaire au cours d'une manche de 30 secondes.

MODES DE JEU

FANTÔME

QU'EST-CE QU'UN FANTÔME ?

Les personnages CPU portant un nom, qui apparaissent dans les modes de jeu tels que BATAILLE FANTÔME sont appelés des « fantômes ». Les fantômes ont leur propre force et leur propre stratégie de combat.

CRÉÉR VOTRE PROPRE FANTÔME

Si vous configurez la fonction de sauvegarde automatique du menu SAUVEGARDER / CHARGER sur ACTIVÉ, vos données de jeu seront automatiquement sauvegardées sous la forme d'un fantôme.

ÉCHANGER DES FANTÔMES

Vous pouvez partager vos données fantômes avec vos amis depuis le menu RÉSEAU.

PRACTICE

FREESTYLE

Mode d'entraînement de base où vous pouvez configurer librement les divers paramètres de votre personnage et de votre adversaire.

ENTRAÎNEMENT CONTRE CPU

Mode d'entraînement vous opposant au CPU. Vous pouvez configurer le niveau de votre adversaire.

ENTRAÎNEMENT DÉFENSIF

Configurez votre adversaire pour qu'il exécute une attaque spécifique et que vous puissiez vous entraîner à la parer.
REMARQUE : le mode Entraînement est configuré sur FREESTYLE par défaut.

PROFIL : Modifiez les informations de votre profil ou personnalisez votre personnage à l'aide de l'argent que vous avez gagné grâce aux combats disputés.

GALERIE : Explorez le design et les séquences en images de synthèse, dont les cinématiques de début et de fin.

OPTIONS : Modifiez les paramètres du jeu et des commandes, ainsi que le volume de la musique et des effets sonores.

JEU EN RÉSEAU

Affrontez un ami ou échangez des données fantômes via la mode Ah Hoc. Vérifiez que le commutateur WLAN est en position activé.

ACCUEIL BATAILLE

Suivez les instructions ci-dessous pour utiliser la fonction WLAN du mode Ad Hoc et disputer un combat contre un ami :

1. Après avoir sélectionné ACCUEIL BATAILLE, vous accédez à une liste d'adversaires potentiels. Choisissez-en un pour commencer.
2. Une fois que l'adversaire accepte le combat, le joueur qui a organisé le combat sélectionne le nombre de manches et le temps limite. Une fois les règles établies, vous choisissez un personnage.
3. Les résultats sont affichés à la fin du combat. Les options suivantes sont également disponibles :

ÉCRAN DE RÉSULTATS

REVANCHE : affrontez à nouveau le même adversaire avec les mêmes règles.

SÉLECTION DU PERSONNAGE : revenez à l'écran de sélection du personnage.

RETOUR À L'ACCUEIL :
mettez fin à la bataille Ad Hoc et revenez à l'accueil.

ÉCHANGE DE DONNÉES

Échangez des données fantômes avec d'autres consoles PSP®.

ENVOYER FANTÔME :
Envoyez vos données fantômes à un autre joueur.

RECEVOIR FANTÔME :
Recevez des données fantômes d'un autre joueur.

PROFIL

Vous pouvez modifier les informations de votre profil ou personnaliser l'aspect de votre personnage à l'aide d'objets.

PARAMÈTRES DU JOUEUR

Vous avez la possibilité de modifier le profil créé lors du premier démarrage du jeu.

MODIFIER LE NOM DU JOUEUR : Changez le nom du joueur actuel.

SÉLECTION DU PERSONNAGE PRINCIPAL : Changez le personnage principal actuel.

PERSONNALISER

Achetez des objets et équipez-en votre personnage. Choisissez un personnage à personnaliser, puis sélectionnez le modèle de ce personnage. Vous aurez ensuite accès au menu de personnalisation.

ÉQUIPER : Porter un objet.
ACHETER : Acheter un objet et le porter.

PERSONNALISATION DE VOTRE PERSONNAGE

Sélectionnez une catégorie dans le menu de personnalisation pour afficher les objets disponibles.
Choisissez la partie du corps de votre personnage que vous souhaitez personnaliser, puis sélectionnez un objet.

DOSSIERS

Accédez aux statistiques victoires/défaites ou aux scores les plus élevés des divers modes.

LISTE DE FANTÔMES

Consultez les données fantômes de vos amis, obtenues via le mode ÉCHANGE DE DONNÉES.

OPTIONS

Configurez les options de votre expérience de jeu, la musique, les commandes, etc.

ÉCRAN DE MENU DES OPTIONS

Choisissez OPTIONS dans le menu principal pour afficher le menu des options. Sélectionnez ensuite l'un des éléments suivants :

OPTIONS DU JEU

Ici, vous pouvez régler, entre autres, la difficulté et le temps limite. Sélectionnez QUITTER pour revenir à l'écran de menu des options. Choisissez PAR DÉFAUT pour réinitialiser les options à leurs valeurs d'origine.

OPTIONS SONORES

Changez le volume de la musique et des effets sonores. Vous pouvez également choisir d'afficher les sous-titres.

CONFIGURATION DES COMMANDES

Pour changer les fonctions des touches, positionnez le curseur sur PARAMÈTRES DES TOUCHES et maintenez enfoncée la touche que vous souhaitez modifier, tout en utilisant les touches directionnelles ou le pad analogique pour effectuer votre sélection.

SAUVEGARDER / CHARGER

Ici, vous avez la possibilité de sauvegarder et/ou de charger manuellement. Vous pouvez également activer ou désactiver la sauvegarde automatique et supprimer des fichiers de sauvegarde.

Vous pouvez également contrôler vos données de fantôme que vous avez créées et reçu par l'intermédiaire de D'ÉCHANGE DE DONNÉES.

Vous pouvez contrôler votre combattant en combinant les touches directionnelles et les touches de contrôle. Pour ce manuel, on considère que le personnage est orienté vers la droite.

COMMANDES DE BASE

⬅, ⬉, ⬆, ⬈, ➡, ⬊, ⬇, ⬋
⇦, ⇖, ⇧, ⇗, ⇨, ⇘, ⇩, ⇙
Vous trouverez ci-dessous les commandes de base.

MOUVEMENTS DE BASE

Avant .... ➡
Arrière .... ⬅
Avancer .... ➡
Reculer .... ⬅

SAUTER

Sauter .... ⬆ ou ⬉ ou ⬈
Petit bond .... ⇗
Sauter vers l'avant .... ⬈
Sauter vers l'arrière .... ⬉

COURSE AVANT / COURSE ARRIÈRE

Course avant .... ⇨⇨
Course arrière .... ⇦⇦
Ajustez la distance en vous déplaçant rapidement vers l'arrière ou l'avant.

S'ACCROUPIR

S'accroupir .... ⬇ ou ⬋
S'accroupir vers l'avant .... ⬊
⬊ permet d'avancer tout en étant accroupi.
Vous ne pouvez pas reculer lorsque vous êtes accroupi.

PAS DE CÔTÉ

Premier plan .... ⇩ ou ⇩⬇
Arrière-plan .... ⇧ ou ⇧⬆
Maintenez une touche directionnelle enfoncée pour continuer d'avancer.

COURIR

Courir .... ⇨➡ ou ⇨⇨⇨
Courir vers un adversaire.

ATTAQUES DE BASE

Touche ○, ⊗, △, □
Ces 4 touches permettent d'exécuter les coups de poing et les coups de pied de base.

Coup de poing gauche .... Touche □
Coup de poing droit .... Touche △
Coup de pied gauche .... Touche ⊗
Coup de pied droit .... Touche ○

Remarque : Steve dispose d'attaques spéciales à la place des coups de pied.

PROJECTION

□ ⊗ / △ ○
Entrez ces commandes lorsque vous vous trouvez à proximité d'un adversaire pour le projeter et lui infliger d'importants dégâts. Le type de projection diffère en fonction de votre position par rapport à l'adversaire (côté, arrière, etc.).

PROJECTION LONGUE DISTANCE

➡□⊗ / ➡△○
Saisissez votre adversaire tout en avançant. Vous êtes vulnérable tant que vous n'avez pas agrippé votre adversaire, mais vous pouvez le surprendre en amorçant votre attaque en dehors de sa portée d'attaque.

TYPES D'ATTAQUES

Il existe trois types de techniques offensives : les attaques hautes, moyennes et basses. Adaptez-vous à la position de votre adversaire pour exploiter chaque attaque de manière optimale.

ATTAQUE HAUTE : permet de frapper un adversaire qui se tient debout. Ne permet pas de frapper un adversaire accroupi. Une posture défensive érigée permet de parer cette attaque.

ATTAQUE MOYENNE : permet de frapper un adversaire, qu'il soit debout ou accroupi. Une posture défensive érigée permet de parer cette attaque.

ATTAQUE BASSE : permet de frapper un adversaire, qu'il soit debout ou accroupi. Une posture défensive accroupie permet de parer cette attaque. Peut être esquivée en sautant.

ATTAQUES ÉLANCÉES
Si une grande distance vous sépare de votre adversaire, exécutez une attaque élancée pour vous rapprocher rapidement de lui.

PLACAGE
Foncez dans votre adversaire après avoir effectué au moins 3 pas en courant. Vous le plaquerez alors au sol et le chevaucherez. Assénez-lui ensuite des coups de poing pour lui infliger des dégâts supplémentaires.

PLACAGE DELTOÏDIEN IMPARABLE
Foncez dans votre adversaire après avoir effectué au moins 4 pas en courant. Une fois cette attaque amorcée, elle ne peut être ni bloquée, ni contrée.

ROULEAU COMPRESSEUR
Effectuez au moins 3 pas en courant et appuyez sur ▣ △
Permet de bondir sur votre adversaire en exécutant une attaque latérale croisée moyenne. Si l'attaque est réussie, votre adversaire sera projeté au sol.

GLISSADE PERCUTANTE
Effectuez au moins 3 pas en courant et appuyez sur ◎
Permet d'exécuter une attaque glissante basse. Certains personnages, tels que King, exécutent une attaque différente.

ATTAQUES SPÉCIALES
Il est possible d'exécuter certaines attaques en enchaînant des combinaisons spécifiques de touches. Selon la situation, certaines attaques peuvent infliger des dégâts supérieurs à la normale.

IMPARABLE : attaque imparable exécutée à l'aide d'une combinaison spécifique de touches. La combinaison de touches diffère d'un personnage à l'autre.

FRAPPE PROPRE : certaines attaques infligent plus de dégâts si elles sont exécutées à grande proximité de l'adversaire.

CONTRE : si votre attaque percute un adversaire alors qu'il essaye de vous attaquer, le contre infligera davantage de dégâts qu'une technique offensive normale. Vous pouvez également assommer votre adversaire ou le projeter au sol.

ACTIONS

POSTURE DÉFENSIVE
La manière la plus efficace de gérer les attaques est de les parer.

POSTURE DÉFENSIVE ÉRIGÉE
←
Permet de parer les attaques hautes et moyennes. Inefficace contre les attaques basses.

DÉFENSIVE DÉFENSIVE ACCROUPIE
↙ ou ↓
Permet de parer les attaques basses et d'esquiver la plupart des attaques hautes et des projections. Inefficace contre les attaques moyennes.

ROULADE VÉLOCE
Exécutez une des techniques ci-dessous quand vous êtes sur le point de toucher le sol pour effectuer une roulade et vous relever.

UKEMI
⊗ ou ◎ (premier plan) / ▣ ou △ (Bond avant)
Appuyez sur une touche directionnelle quand vous allez toucher le sol afin d'effectuer une roulade et de vous relever rapidement.

ROULADE VÉLOCE DIRECTIONNELLE
← (Roulade arrière) / → (Bond avant)
Appuyez sur une touche directionnelle quand vous allez toucher le sol afin d'effectuer une roulade et de vous relever rapidement.

PARADE DE PROJECTION
▣ / △
Exécutez cette technique quand un adversaire vous saisit, afin de le repousser. Appuyez sur la touche ▣ pour parer ▣+⊗ ou sur la touche △ pour parer △+⊗. Si un adversaire vous empoigne alors qu'il est positionné latéralement, appuyez sur la touche « Coup de poing » correspondant au côté où se trouve votre adversaire. Une projection par-derrière est impossible à parer.

MURS ET DÉCORS
Être projeté contre un mur peut vous infliger des dégâts supplémentaires. Certains murs et sols peuvent être brisés et ouvrir la voie vers une autre section du niveau.

PARADE

Exécutez cette technique lorsque votre adversaire vous porte un coup afin de parer son attaque et de riposter.

RENVERSEMENT

←△ ○ / ←□ ✕

Certains personnages peuvent effectuer des renversements d'attaques. Cette technique est généralement applicable uniquement contre des attaques hautes et moyennes (et sa réussite dépend de votre sens du rythme).

PARADE HAUTE / MOYENNE

←□ △ / ←✕ ○

Seuls certains personnages peuvent exécuter cette technique. Permet de parer les attaques hautes et moyennes.

PARADE BASSE

↘

Permet de parer une attaque basse. Votre adversaire sera vulnérable aux attaques qui suivront (ex : une attaque aérienne).

ATTAQUE AU SOL

Si votre adversaire est envoyé au sol et ne se relève pas, vous pouvez l'y attaquer. Utilisez alors une technique qui vous permettra de le frapper au sol.

ATTAQUE PERCUTANTE

Effectuez au moins 4 pas en courant et foncez dans l'adversaire. Permet de percuter votre adversaire de plein fouet. S'il est debout, vous exécuterez un placage deltoïdien imparable.

RAGE

Si votre santé chute au-dessous d'un certain niveau, la jauge devient rouge et une rage destructrice s'empare de votre personnage. Vos attaques infligeront alors plus de dégâts, vous permettant ainsi de reprendre le dessus.

ACTIONS

COMMANDES APRÈS AVOIR ÉTÉ PROJETÉ AU SOL

Si vous êtes envoyé au sol, essayez de vous relever avant de subir une nouvelle attaque. Vous pouvez également contre-attaquer pendant que vous vous relevez.

SE RELEVER

↑

Vous vous relevez en restant sur place. Il s'agit de la manière la plus rapide de se mettre debout.

CULBUTE AVANT / CULBUTE ARRIÈRE

→ (Avant) / ← (Arrière)

Permet d'exécuter une roulade avant ou arrière pour se relever. Efficace pour maîtriser la distance entre vous et votre adversaire.

ROULADE LATÉRALE

□ (Arrière-plan) / ↓+□ (Premier plan)

Permet d'exécuter une roulade latérale après avoir été projeté au sol. Après une roulade latérale, vous pouvez également enchaîner une roulade avant, une roulade arrière ou un coup de pied montant.

COUP DE PIED MONTANT BAS/MOYEN

✕ (Bas) / ○ (Moyen)

Permet d'exécuter un coup de pied bas ou moyen tout en se relevant.

COUP PÉDESTRE DU RÉVEIL

LORS D'UNE PROJECTION FACE VERS LE HAUT

↓ ✕ ou ↓ ○

Vous pouvez exécuter ce coup de pied quand vous êtes au sol, visage vers le ciel et les pieds orientés vers votre adversaire. Il s'agit d'une technique efficace contre un adversaire qui se rapproche pour vous attaquer au sol.

COUP DE PIED REMONTÉ

APRÈS AVOIR ÉTÉ PROJETÉ ET LORS DE L'EXÉCUTION D'UNE ROULADE ARRIÈRE [✕] [○]

Similaire au coup pédestre, cette technique peut être exécutée quand vos jambes sont dirigées vers l'adversaire.

ATTAQUE TRANCHANTE CROISÉE MONTANTE

APRÈS AVOIR ÉTÉ PROJETÉ ET LORS DE L'EXÉCUTION D'UNE ROULADE ARRIÈRE / AVANT [□] [△]

Can be used when your feet are facing towards your opponent. You will leap at your opponent and attack them with a chop move.

COMBOS

Vous pouvez enchaîner certaines attaques afin d'exécuter de multiples manœuvres offensives. Ces enchaînements sont appelés des combos. Il s'agit de la technique qui infligera le plus de dégâts au cours d'un combat.

Produced by
NAMCO BANDAI GAMES INC.

Published by
NAMCO BANDAI GAMES AMERICA, INC.

Developed by
TEKKEN PROJECT

PRODUCTION

SENIOR DIRECTOR, JAPAN PRODUCTION
Takahiro Sasanoi

SENIOR MANAGER, JAPAN PRODUCTION
Takashi Akiyama

MANAGER, JAPAN PRODUCTION
Ryota Toyama

LOCALIZATION PRODUCER
Minako Takahashi

ASSOCIATE LOCALIZATION PRODUCER
Stephanie M. Fernandez

ASSOCIATE LOCALIZATION PRODUCER
Ted Tsung

LOCALIZATION SPECIALIST
Katherine Schilling

MARKETING & PR

DIRECTOR, MARKETING AND PUBLIC RELATIONS
Todd Thorson

BRAND MANAGER
In Joon Hwang

ASSOCIATE BRAND MANAGER
Brad Stradling

MARKETING COORDINATOR
Scott Hartz

MEDIA MANAGER
Paul Caparotta

SENIOR INTERACTIVE SERVICES MANAGER
Ryan Grissom

SENIOR PROMOTIONS MANAGER
Alain Mazer

MANAGER, CREATIVE SERVICES
Michi Wang

VIDEO EDITOR
Keisuke Kumiji

SENIOR DESIGNER
Corey Tran

SENIOR MANAGER, PUBLIC RELATIONS
Arne Cual-Pedroso

ASSOCIATE PUBLIC RELATIONS MANAGER
Tim Ng

PUBLIC RELATIONS COORDINATOR
Rob Ely

SALES

SENIOR DIRECTOR, SALES
Chris Lee

NATIONAL SALES MANAGER
Terry Carlson

MARKET RESEARCH ANALYST
Charlie Chough

PRODUCT SERVICES

DIRECTOR, OPERATIONS
Deborah Kirkham

SENIOR OPERATIONS MANAGER
Jennifer Tersigni

OPERATIONS ANALYST
Charmaine Morena

SENIOR QA MANAGER
Tad Hirabayashi

QA SUPERVISOR
Mike Peterson

CREDITS

PROJECT COORDINATOR
Jesse Mejia

LEAD
Jhune De La Cruz

ASSISTANT LEADS
Billy Buaron
Thomson Tan

TESTERS
Amanda Warden
Ben Allen
Brian McKelvey
Chris Wahl
David Stevens
Ed Moser
Marcos Salinas
Meys Cobos
Mike D.
Paul Chan
Paul Hindt
Percival Daluz
Ricky Tran
Royce Moreno
Wes Moots

LEAD QA ANALYST
Damon Bernal

QA ANALYSTS
David Moya
Greg Anderson
Ryan Dagley
Saiho Kwan

CQC TESTERS
Andrew Samoranos
Cameo Wininger

SPECIAL THANKS:
Genichi Ito
Makoto Iwai
Shuji Nakata
Dennis Lee
Zack Karlsson
Janna Smith
Martin Nguyen
John Bobeldyk
Sharan Pahal

TapouT
Castel
MarkMan
Hori

TEKKEN.COM
TOP 50 PERFORMERS
Jonatan Thoren
Paper Shredder
sat nak
Mark Julio
Hildard Kaderik
Cathy Michaels
Murray Smith IV
Nijlived Amihsim
MarcoMarvin Kaaka
Tomasz Lakomy
Daniel Jones
Max Smith
Ali Al-Khalaf
Francis Java
Jakub Dudkowski
joseph moore
Caleb Blackiston
Bernie Rivera
Benjamin Brandt
Alex Peirson
Curtis Edlin
Mike Callan
Abel Kidane
Jermaine Jacob
Mo Mumtaz
Ethan Hardy
Clayden Nicholson
Joseph Garcia
In Joon Hwang
Drammo Irshe
Matthew Skrok
Geary Benton
Diana Da Costa
Ibrahim Demirezen
Roman Konan
Mazen Khozindar
Kolel Pryor
Tosh Hatch
Rémy Latzer
Hakeem Senghor
Jin Kazama
Roderick Griffith
Bastien Belmans
Mark Kluft
Nicola Vaccaro
Sam Seicol
Marvin Ross
Lee Vang

LIMITED WARRANTY

DES CONSEILS MAINTENANT OFFERTS EN LIGNE!
Vous êtes bloqué(e) et vous avez besoin d'un petit coup de pouce pour passer au niveau suivant? Vous éprouvez des problèmes à faire fonctionner votre jeu correctement? Vous pouvez maintenant recevoir de l'aide personnalisée de NAMCO BANDAI Games America Inc. en utilisant votre navigateur Web! Rendez-vous sur le site livehelp.namco.com pour plus de détails. Des conseillers sont disponibles de 9 h 00 à 17 h 00 du lundi au vendredi, heure normale du Pacifique.

NAMCO BANDAI Games America Inc.
À L'ATTENTION DE : Service à la clientèle (Customer Service)
4555 Great America Parkway, Suite 201 Santa Clara, CA 95054 U.S.A.

Avant de retourner tout produit défectueux, veuillez communiquer avec nous (service en anglais seulement) pour obtenir un numéro d'autorisation de retour de la marchandise (« RMA »). Vous pouvez nous joindre à l'adresse indiquée plus haut, par courriel à support@namcobandaigames.com ou directement par téléphone en composant le (408) 235-2222. Veuillez prendre note que tout produit ou accessoire retourné sans numéro RMA sera refusé et retourné à son expéditeur. Nous vous recommandons fortement d'utiliser un service de messagerie offrant des assurances ou un service de suivi comme méthode d'envoi pour nous retourner un produit.

NAMCO BANDAI Games America Inc. en ligne : **www.namcobandaigames.com**
Visitez notre site Web pour obtenir des informations sur nos nouveaux titres.

GARANTIE LIMITÉE : NAMCO BANDAI Games America Inc. garantit à l'acheteur d'origine que cet ensemble de jeu de NAMCO BANDAI Games America Inc. sera exempt de toute défectuosité du matériel ou de fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Si une défectuosité couverte par cette garantie limitée se produit pendant cette période de garantie limitée de 90 jours, NAMCO BANDAI Games America Inc. réparera ou remplacera, à son gré, l'ensemble de jeu défectueux ou une de ses parties sans frais. Cette garantie limitée sera nulle et sans effet si la défectuosité découle de négligence, d'un accident, d'un usage abusif, d'une modification ou de toute autre cause non liée à la défectuosité du matériel ou de fabrication.

LIMITES DE LA GARANTIE : Toute garantie tacite s'appliquant à la valeur marchande ou à une condition propre à son utilisation dans un but précis sera limitée à la période de 90 jours à compter de la date d'achat précitée et sera assujettie aux conditions qui s'y rattachent. NAMCO BANDAI Games America Inc. ne sera en aucun cas tenu responsable des dommages accidentels ou indirects résultant de la possession ou de l'utilisation de ce produit. Les dispositions de cette garantie limitée ne sont valides qu'aux États-Unis et au Canada. Certains États ou provinces ne permettent pas d'imposer des limites de la période de garantie ou des exclusions ou des limites vis-à-vis des dommages indirects ou accidentels. Le cas échéant, les exclusions et limites qui précèdent peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie limitée vous octroie des droits précis sur le plan juridique. Vous pourriez avoir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

POUR ENREGISTRER CE PRODUIT EN LIGNE, ALLEZ À WWW.NAMCOREG.COM

Net BSD
La fonction de communications de ce produit inclut le logiciel développé par NetBSD Foundation, Inc. et ses contribuants. Pour une liste complète de contribuants veuillez voient http://www.scei.co.jp/psp-license/pspnet.txt

"PlayStation", "PS" Family logo, "PSP", and "UMD" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo and Memory Stick PRO Duo are trademarks of Sony Corporation.